Aishwarya Upasani (Arya)
NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 6	Agente de facción	Alicia
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Genasi de fuego	Caótico bueno	
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA +2 (14)

DESTREZA +4 (18)

CONSTITUCIÓN +2 (15)

INTELIGENCIA +1 (13)

SABIDURÍA +3 (16)

CARISMA -1 (9)

TIRADAS DE SALVACIÓN

☒ Fuerza	+5
☒ Destreza	+7
○ Constitución	+2
○ Inteligencia	+1
○ Sabiduría	+3
○ Carisma	-1

HABILIDADES

☒ Acrobacias	+7
○ Arcanos	+1
○ Atletismo	+2
○ Engañar	-1
☒ Historia	+4
○ Interpretación	-1
○ Intimidar	-1
○ Investigación	+1
○ Juego de Manos	+4
○ Medicina	+3
○ Naturaleza	+1
○ Percepción	+3
☒ Perspicacia	+6
○ Persuasión	-1
○ Religión	+1
○ Sigilo	+4
○ Supervivencia	+3
○ Trato con Animales	+3

13 — **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:
- Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Bastón, Espada corta, Herramientas de artesano, Kit de falsificación

Idiomas:
Común, elemental

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

INSPIRACIÓN

+3 — **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

17	+4	45
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 57

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+5	1d6 +2 Contunden..
Dardo	+7	1d4 +4 perforante
Guantes Maelstro..	+8	1d4 +5 Electrico

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Pack de explorador
- Gafas de ver en la oscuridad

EQUIPO

Da Culto a Lathander Perfeccionista

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aspiración. Mi intención es demostrarme a mí mismo que merezco el favor de mi dios actuando según sus enseñanzas (ninguno). Caridad. Siempre intento ayudar a los que lo necesitan, sin importar el coste personal (bueno).

IDEALES

VÍNCULOS

Una vez elijo una meta, me obsesiono con ella en detrimento de todo lo demás. Juzgo a los demás con dureza y a mí mismo con aún más severidad. Soy inflexible en mis opiniones.

DEFECTOS

Genasi de fuego:
- Edad
- Idiomas
- Visión en la oscuridad
- Resistencia al fuego
- Recurrir al Fuego

Monje Nivel 6:
- Defensa paciente
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d6
- Ataque adicional
- Caída lenta
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Golpe aturdidor
- Impactos de ki
- Integridad del cuerpo
- Ki
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura: +15 pies
- Paso del viento
- Ráfaga de golpes
- Técnica de la mano abierta

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2025 - Nivel20 v2.1.6

Aishwarya Upasani (Arya)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Calcifer rule 34

APARIENCIA

APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Edad: Maduran igual que los humanos, pero viven un poco mas gracias a su ascendencia elemental. alcanzan los 120 años de vida.
- Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir común y primordial. El primordial es un lenguaje gutural, lleno de sílabas duras y consonantes duras.
- Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.
- Resistencia al fuego: Tienes resistencia al daño de fuego.
- Recurrir al Fuego: Conoces el truco Crear llama. A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro Manos ardientes con este atributo. A partir del nivel 5, también puedes lanza...
- Defensa paciente: Puedes gastar 1 punto de ki para hacer una acción de esquivar como acción adicional durante tu turno.
- Artes marciales: Cuando usas arma de monje y no llevas armadura ni escudo: Puedes usar Des en lugar de Fue para ataque y daño. Puedes usar el dado de daño desarmado en lugar del daño del arma. Tras atacar desarmado o con arma de monje, puedes usar una acción adicional para realizar un ataque desarmado.
  - Daño desarmado: 1d6
- Ataque adicional: Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realizas una acción de ataque durante tu turno.
- Caída lenta: Puedes usar tu reacción para reducir cualquier daño por caída que recibas. Este daño se reduce un número igual a tu nivel de monje multiplicado por 5.
- Defensa sin armadura: Mientras no lleves ni armadura ni escudo, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Sabiduría.
- Desviar proyectiles: Usa tu reacción para desviar o atrapar un proyectil tras ser impactado con un arma a distancia. El daño recibido se reduce en 1d10 + tu modificador por Destreza + tu nivel de monje. Si reduces al daño a 0, puedes atrapar el proyectil y gastar 1 punto de ki para atacar a distancia con él.
- Golpe aturdidor: Cuando impactes a otra criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar 1 punto de ki para intentar infligir un golpe aturdidor. El objetivo debe tener éxito en una TS de Constitución para no quedarse aturdido hasta el final de tu siguiente turno.
- Impactos de ki: Tus impactos sin arma cuentan como si fueran mágicos a efectos de superar la resistencia y la inmunidad a ataques y daño no mágicos.
- Integridad del cuerpo: Consigues la capacidad de curarte a ti mismo. Como acción, puedes recuperar puntos de golpe igual a tu nivel de monje multiplicado por 3. Debes terminar un descanso prolongado antes de poder usar este rasgo de nuevo.
- Ki: Tienes un número de puntos Ki igual a tu nivel de monje, que puedes gastar para activar rasgos de ki. Se recuperan los puntos de Ki tras un descanso prolongado o breve. Si el rasgo Ki solicita TS, la CD de la prueba es igual a 8 + bonus competencia + tu modificador de Sabiduría.
- Movimiento sin armadura: Tu velocidad aumenta mientras no lleves ni armadura ni escudo. Este bonificador aumenta cuando alcanzas ciertos niveles de monje.
  - Movimiento sin armadura: +15 pies
- Paso del viento: Puedes gastar 1 punto de ki para realizar una acción de retirarse o esprintar como una acción adicional durante tu turno. Tu distancia de salto se dobla durante ese turno.
- Ráfaga de golpes: Inmediatamente después de realizar tu acción de ataque durante tu turno, puedes gastar 1 punto de ki para realizar dos impactos desarmados como acción adicional.
- Técnica de la mano abierta: Tras impactar con un ataque concedido por Ráfaga de golpes, puedes imponer un efecto al objetivo: debe superar una TS de Des o ser derribado; debe superar una TS de Fue o empujarlo y alejarlo 15 pies de ti; o no puede hacer reacciones hasta el final de tu siguiente turno.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

© 2025 - Nivel20 v2.1.6